

record

What's new

Nouveautés

Neue Funktionen

新機能について

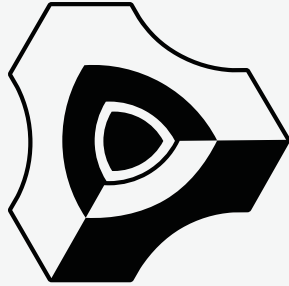
What's New Manual by Ludvig Carlson

The information in this document is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of Propellerhead Software AB. The software described herein is subject to a License Agreement and may not be copied to any other media except as specifically allowed in the License Agreement. No part of this publication may be copied, reproduced or otherwise transmitted or recorded, for any purpose, without prior written permission by Propellerhead Software AB.

©2010 Propellerhead Software and its licensors. All specifications subject to change without notice. Record and Reason are trademarks of Propellerhead Software. All other commercial symbols are protected trademarks and trade names of their respective holders. All rights reserved.

Copyright notice for Adobe® Flash® Player:

Adobe® Flash® Player. Copyright © 1998 - 2010. Adobe Systems Incorporated. All Rights Reserved. Patents pending in the United States and other countries. Adobe and Flash are either trademarks or registered trademarks in the United States and/or other countries.



record

What's New

Welcome!

Version 1.5 of Record makes the program compatible with Reason version 5. This document introduces both the new features in Record by itself, and the features that become available when you run Record together with Reason version 5.

For detailed descriptions, please refer to the Operation Manual. Also, don't miss the tutorial videos, available from within the program and on the Propellerhead web site!

New features in Record

Neptune Pitch Adjuster and Voice Synth



The Neptune device is a combined monophonic vocal pitch corrector, pitch shifter and polyphonic voice synth. It can correct the pitch of an audio signal (according to a set scale or incoming MIDI notes), transpose audio and change its formants. In Voice Synth mode, you use MIDI notes to add voices - harmonies - to the source signal.

Stretch clips by resizing

You can scale audio clips, note clips or automation clips by pressing [Option] (Mac) or [Ctrl] (Windows) and dragging the resize handles of the clip. You can also do this by specifying the desired length of a clip in the Scale Tempo section in the Tool window.

Normalize and Reverse Clips

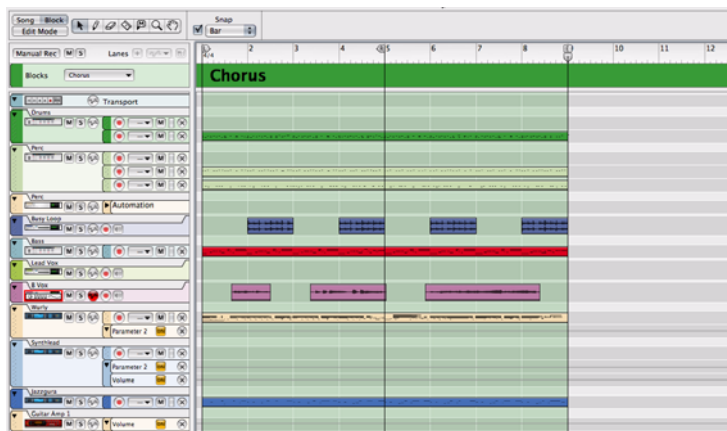
These functions on the Edit menu or clip context menu lets you normalize an audio clip (adjust the gain of the audio so that the highest level is 0dB) or reverse its contents.

Recording notes on multiple tracks

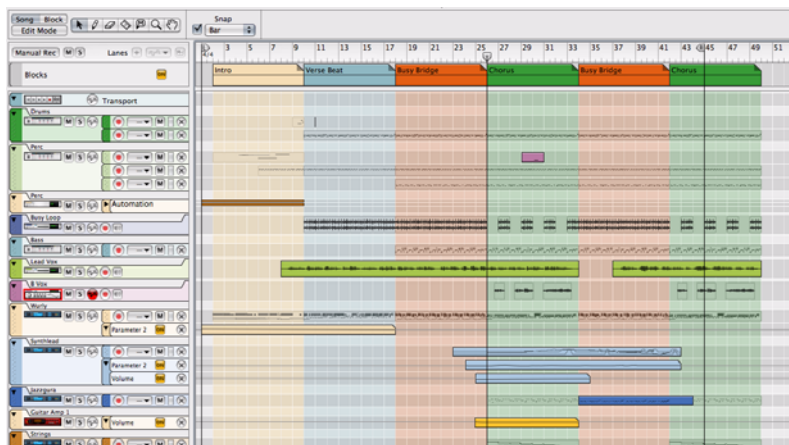
You can now play and record MIDI notes from a keyboard that is locked to a device in the rack. This means you can e.g. lock a pad controller to a Kong device (or an ID-8 if you're using Record without Reason), while having your regular keyboard playing the track selected in the track list, and so on. Any number of MIDI tracks can be recorded at the same time.

Blocks

The arrangement in the sequencer now has two basic views: the Song view, which is exactly the same as the "Arrange Mode" in previous versions of the program, and the Block view. In the Block view you can create up to 32 different Blocks - shorter multi-track sections of music. For example, a Block could be an intro, a verse, a chorus or just a basic beat, with clips on any combination of tracks.



In the regular Song view, you arrange your blocks by drawing Block Automation Clips on the Block track. This lets you move sections around, repeat them and try different arrangement, freely and non-destructively. You can combine Block playback with regular audio and note clips for a perfect marriage of linear and non-linear arrangement.



Miscellaneous

Tap Tempo

The Tap Tempo button in the Transport panel lets you use the mouse or any control on a Remote controller to set the tempo.

Manual Rec mode

In Manual Rec mode, no tracks are automatically record enabled when you select them. This is the mode to use when you want to focus on editing and mixing rather than recording.

Mute tool

You can now mute clips by clicking on them with the Mute tool. This is especially handy when working with Blocks.

Loop functions

There are menu functions for setting the loop (left and right locators) around the selected clip(s) and, optionally, starting playback in loop mode. You can also use key commands or Remote to move the loop in the arrangement.

Improved key commands for laptop use

Many of the transport items that previously required a full-size computer keyboard with a numeric pad, now have additional keyboard shortcuts on the main part of the computer keyboard.

Combinator changes

There are four additional CV inputs on the back of the Combinator. These are available as sources in the programmer. Also, the programmer now has hierarchical submenus, making it easier to work with parameter-heavy devices such as Thor.

New features in Record+Reason

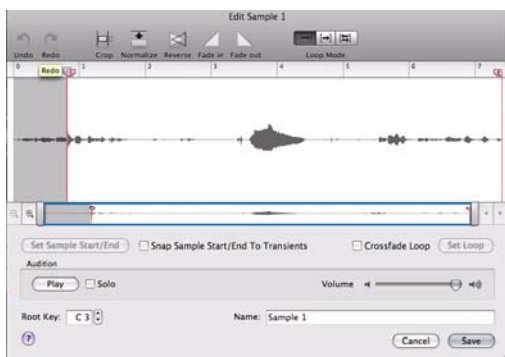
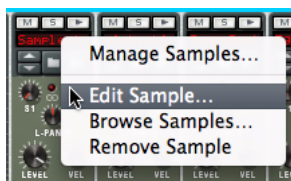
The following features are available if you use Record together with Reason version 5:

Sampling and Sample Management

In Reason version 5, all sample players have been upgraded to full fledged samplers! You can sample directly into Redrum, NN19, NN-XT and Kong, from any audio input (or re-sample the output from another Reason device).



All samples (including samples you have loaded from disk or from a ReFill) can be edited: Cropped, faded, looped, reversed and more.



Samples are managed in the Tool window, and the new Song Samples location in the Browser provides quick access to all samples used in the song. Also, loaded samples can now automatically be self-contained in your song if you like. This includes samples from ReFills, making it easier than ever to collaborate and share your music.

Dr. Octo Rex Loop Player



The Dr. Octo Rex Loop Player is the successor to the trusty Dr.Rex Loop Player, introduced in the very first version of Reason. Dr. OctoRex can load up to eight different loops at the same time, either as individual REX files or using the new drex patch format. You can then switch between loop slots in real time via MIDI or by using pattern automation. The updated Factory Sound Bank comes with a number of patches and loops designed for this, such as drum patterns complete with variations, builds and fills.



Dr. Octo Rex will also give you more control over the loop slices, with a number of new slice parameters: Reverse, Filter Cutoff, Alternate and the option to send different slices to different outputs for external processing.



The Slice Edit Mode lets you edit all slice parameters graphically, directly in the loop display.

Kong Drum Designer



Kong is an advanced, semi-modular drum sound synthesizer, sample player and REX loop/slice player with many unique features. It comes with a huge selection of ready-made kits and individual drum patches in the updated Factory Sound Bank, but also makes it easy to sculpt and design your own drum and percussion sounds - or any type of sound, for that matter.

There are sixteen pads, each capable of playing its own drum sound. The main panel gives you immediate control over basic sound settings, pad linking, mutes and more.

For full control, unfold the device to show the Drum and FX slots. Each sound is created by a drum module followed by two insert fx slots, which can hold effects or additional sound generators. For global effect processing, Kong has a bus effect and a master effect slot.



There are nine different drum modules, ranging from samplers and loop players to synths and physical models.



For the FX slots, there are two support sound generators and nine different effects, designed specifically for drum processing.



Of course, Kong features individual audio outputs, external sends, CV connections and even audio input, for running other devices through its bus and master effects. And last but not least: you can change the look of the Kong panel by loading your own backdrops.



record

Nouveautés

Bienvenue !

La version 1.5 de Record permet la compatibilité du programme avec Reason version 5. Ce document propose une introduction à la fois aux nouvelles fonctionnalités dans Record et à celles disponibles lorsque vous exécutez Record avec Reason version 5.

Pour plus d'informations, veuillez vous reporter au manuel d'utilisation. N'oubliez pas non plus les tutoriels vidéo, disponibles dans le programme et sur le site Web de Propellerhead !

Nouvelles fonctionnalités dans Record

Dispositif de réglage de pitch et synthétiseur de voix Neptune



Le module Neptune sert à la fois de correcteur de le pitch vocal monophonique, de pitch shifter et de synthétiseur de voix polyphonique. Il peut corriger le pitch d'un signal audio (en fonction d'une échelle définie ou de notes MIDI entrantes), transposer l'audio et modifier ses formants. En mode Synthétiseur de voix, vous utilisez des notes MIDI pour ajouter des voix – harmonies – au signal source.

Extension de clips à l'aide du redimensionnement

Vous pouvez ajuster des clips audio, des clips de notes et des clips d'automation en appuyant sur la touche [Option] (Mac) ou [Ctrl] (Windows) et en faisant glisser les poignées de redimensionnement du clip. Vous pouvez également réaliser cette opération en indiquant la longueur souhaitée du clip dans la section Échelle du tempo de la fenêtre Outils.

Normalisation et inversion de clips

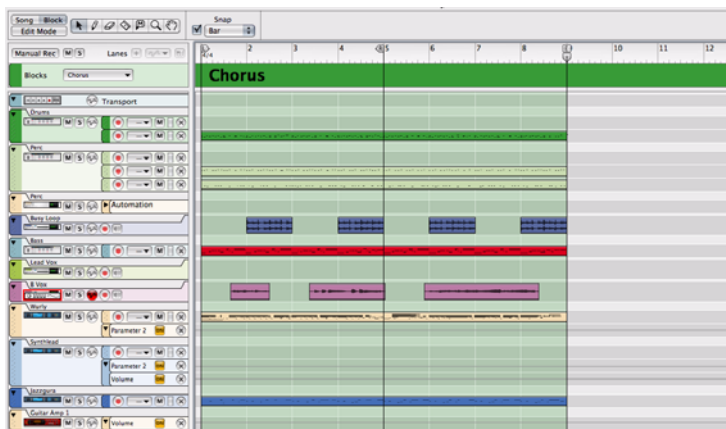
Ces fonctions du menu Édition ou du menu contextuel du clip vous permettent de normaliser un clip audio (ajuster le gain de l'audio de sorte à ce que le niveau maximal soit 0 dB) ou d'inverser son contenu.

Enregistrement des notes sur plusieurs pistes

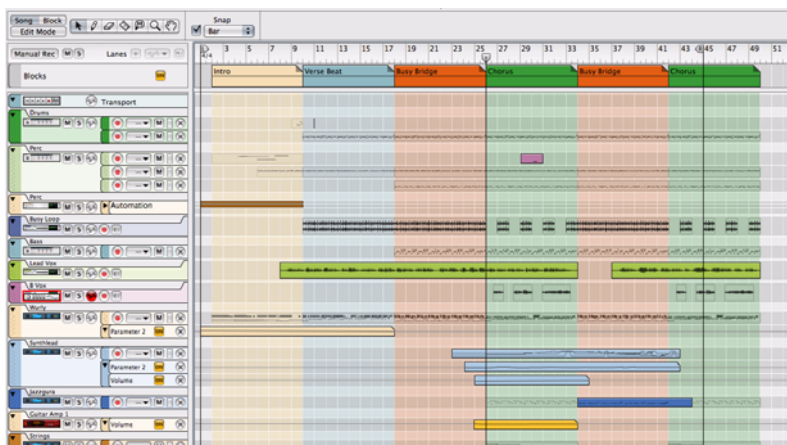
Vous pouvez désormais jouer et enregistrer des notes MIDI à partir d'un clavier verrouillé sur un module dans le rack. En d'autres termes, vous pouvez par exemple verrouiller un contrôleur de pad à un module Kong (ou un ID-8 si vous utilisez Record sans Reason), pendant que votre clavier habituel continue à jouer la piste sélectionnée dans la liste de pistes, etc. Vous pouvez enregistrer autant de pistes MIDI simultanément que vous le souhaitez.

Blocs

L'arrangement dans le séquenceur présente désormais les deux modes de base suivants : le mode Morceau qui est exactement la même que le « mode Arrangement » dans les versions précédentes du programme et le mode Bloc. Dans le mode Bloc, vous pouvez créer jusqu'à 32 blocs différents, c'est-à-dire des sections multi-pistes plus courtes d'un morceau. Par exemple, un bloc pourrait être une introduction, un couplet, un chorus ou simplement un battement de base avec des clips sur n'importe quelle combinaison de pistes.



Dans le mode Morceau normal, vous arrangez vos blocs en dessinant des clips d'automation de blocs sur la piste Bloc. Cela vous permet de déplacer des sections, de les répéter et d'essayer un arrangement différent, librement et sans danger. Vous pouvez combiner la lecture des blocs avec des clips normaux de notes et audio, pour un mariage parfait entre arrangement linéaire et non linéaire.



Divers

Tap Tempo

Le bouton Tap Tempo dans le panneau de transport vous permet d'utiliser la souris ou un contrôle sur un contrôleur distant pour définir le tempo.

Mode Enr. manuel

En mode Enr. manuel, lorsque vous sélectionnez des pistes, aucune d'entre elles n'est activée pour l'enregistrement automatique. Nous vous recommandons d'utiliser ce mode si vous souhaitez vous concentrer sur l'édition et le mixage plutôt que sur l'enregistrement.

Outil Muet

Vous pouvez maintenant rendre les clips muets, en cliquant dessus avec l'outil Muet. Cette fonctionnalité est utile notamment lorsque vous travaillez avec des blocs.

Fonctions boucle

Des fonctions de menu vous permettent de régler la boucle (indicateurs gauche et droit) autour du (des) clip(s) sélectionné(s) et de manière facultative, de lancer la lecture en mode boucle. Vous pouvez également utiliser des raccourcis clavier ou le contrôle à distance pour déplacer la boucle dans l'arrangement.

Raccourcis clavier améliorés pour utilisation de portable

Bon nombre des éléments de transport qui nécessitaient précédemment un clavier d'ordinateur grandeur nature avec un pavé numérique sont désormais accessibles via des raccourcis clavier supplémentaires sur la partie principale du clavier d'ordinateur.

Modifications du Combinator

Il existe quatre entrées CV supplémentaires à l'arrière du Combinator. Elles sont disponibles en tant que sources dans le programmeur. Maintenant, le programmeur dispose également de sous-menus hiérarchiques simplifiant le fonctionnement avec des modules comportant de nombreux paramètres, comme Thor.

Nouvelles fonctionnalités dans Record+Reason

Les fonctionnalités suivantes sont disponibles si vous utilisez Record avec Reason version 5.

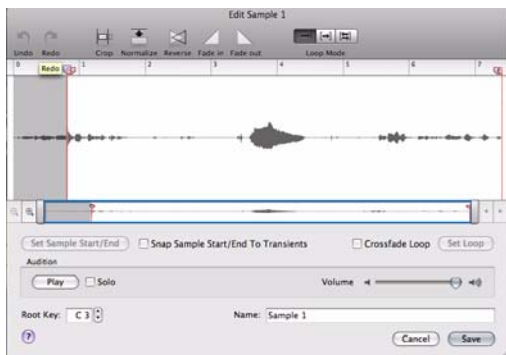
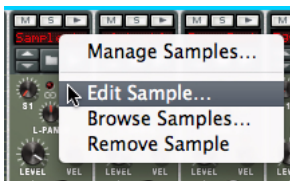
Sampling et samples

Dans Reason 5, une mise à niveau vers des samplers complets a été effectuée pour tous les lecteurs de samples !.

Vous pouvez créer un sample directement dans le Redrum, le NN19, le NN-XT et le Kong à partir d'une entrée audio quelconque (ou recréer un sample de la sortie à partir d'un autre module de Reason).



Tous les samples (y compris les samples que vous avez chargés à partir du disque ou à partir d'un ReFill) peuvent être modifiés : réduits, fondus, bouclés, inversés et plus.



Les samples sont gérés dans la fenêtre Outils et le nouvel emplacement des samples du morceau dans le navigateur fournit un accès rapide à tous les samples utilisés dans le morceau. De plus, les samples chargés peuvent désormais être automatiquement autonomes dans votre morceau, si vous le souhaitez. Cela comprend les samples des ReFills, ce qui simplifie le partage de votre musique.

Dr. Octo Rex Loop Player



Le Dr. Octo Rex Loop Player désigne le successeur du fidèle Dr. Rex Loop Player, présenté dans la toute première version de Reason. Dr. Octo Rex peut charger jusqu'à huit boucles différentes simultanément, comme fichiers individuels ou à l'aide du nouveau format de patch drex. Vous pouvez alors basculer entre les loop slots en temps réel via MIDI ou en utilisant l'automatisation de patterns. La Factory Sound Bank mise à jour est fournie avec un certain nombre de patches et de boucles, conçus à cet effet, tels que des patterns de batterie, avec des variations, des accumulations et des fills.



Dr. Octo Rex vous permet également d'avoir un plus grand contrôle des slices de boucles avec un certain nombre de nouveaux paramètres de slices : inversion, coupure du filtre, remplacement et la possibilité d'envoyer différentes slices à différentes sorties, pour un traitement externe.



Le mode Édition de slice vous permet d'éditer tous les paramètres de slice, graphiquement, directement dans l'affichage de boucle.

Designer Kong Drum



Kong désigne un synthétiseur sonore de batterie semi-modulaire, avancé, lecteur de sample et lecteur de boucle/slice REX comprenant de nombreuses fonctionnalités uniques. Il est fourni avec une grande sélection de kits prêts à l'emploi et des patches individuels de batterie dans la Factory Sound Bank mis à jour, mais simplifie également la création de vos propres morceaux de percussion et de batterie, ou tout type de son, d'ailleurs.

Il existe 16 pads, chacun pouvant jouer son propre son de batterie. Le panneau principal vous permet de contrôler immédiatement les réglages de sons de base, le lien de pad, la fonction Muet et plus.

Pour un contrôle complet, dépliez le module pour afficher les emplacements d'effets et de batterie. Chaque son est créé par un module de batterie suivi de deux emplacements Insert d'effet, ce qui peut bloquer des effets ou des générateurs de sons supplémentaires. Pour un traitement global de l'effet, Kong est muni d'un effet de bus et d'un emplacement d'effet de master.



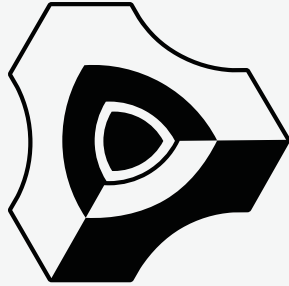
Il existe neuf modules de batterie différents, allant des samplers et des lecteurs de boucle aux modèles de synthétiseurs et aux modèles physiques.



Pour les emplacements d'effets, il existe deux générateurs de son de support et neuf effets différents, conçus spécialement pour le traitement de batterie.



Bien entendu, Kong contient également des sorties audio individuelles, des départs externes, des connexions CV et même une entrée audio pour exécuter d'autres modules via ses effets de bus et de master. Enfin, le dernier point et pas le moindre : vous pouvez modifier l'apparence du panneau Kong, en chargeant vos propres apparences du panneau de contrôle.



record

Neue Funktionen

Willkommen!

Die Record-Version 1.5 gewährleistet die Kompatibilität mit der Reason-Version 5. Dieses Dokument stellt Ihnen die neuen Eigenschaften von Record selbst und auch diejenigen Funktionen vor, die verfügbar werden, wenn Sie Record und die Reason-Version 5 gemeinsam verwenden.

Eingehendere Beschreibungen finden Sie im Handbuch. Sehen Sie sich bitte auch die Tutorial-Videos an, die innerhalb des Programms und auf den Propellerhead-Webseiten zur Verfügung stehen!

Neue Funktionen in Record

Neptune Pitch Adjuster and Voice Synth



Das Neptune-Gerät ist eine Kombination aus monophoner Stimmtonhöhenkorrektur, Pitch Shifter und polyphonem Voice Synth (Stimmsynthesizer). Mit Neptune können Sie die Tonhöhe eines Audiosignals (gemäß einer eingestellten Tonleiter oder auf Grundlage eingehender MIDI-Noten) korrigieren, Audio transponieren und seine Formanten verändern. Im Voice Synth-Modus können Sie dem ursprünglichen Audiosignal mithilfe von MIDI-Noten Chorstimmen hinzufügen.

Clips durch Veränderung ihrer Größe skalieren

Audio-, Noten- oder Automation-Clips lassen sich skalieren, indem Sie [alt] (Mac - heißt auch Option) oder [Strg] (Windows) drücken, während Sie die Clip-Größe durch Verschieben der Clip-Greifpunkte verändern. Sie können Clips auch durch Eingeben der gewünschten Clip-Länge im Tempo skalieren-Bereich des Werkzeugfensters skalieren.

Clips normalisieren und umkehren

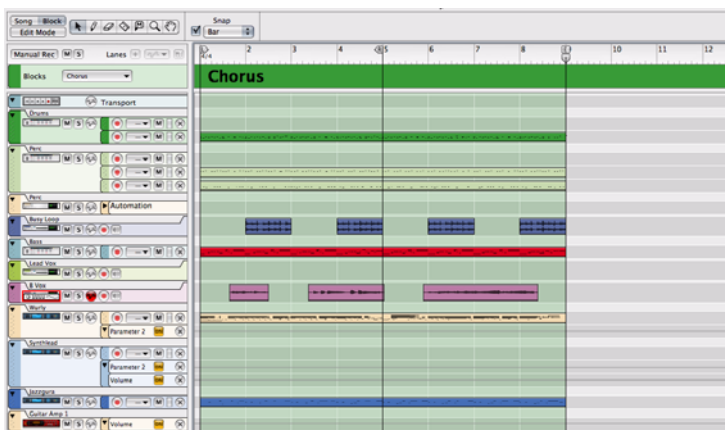
Mithilfe dieser Funktionen im Bearbeiten- oder im Clip-Kontextmenü können Sie Audio-Clips normalisieren (die Audioverstärkung so anpassen, dass der höchste, im Clip erreichte Pegel 0dB ist) oder den Clipinhalt umkehren, so dass er bei Wiedergabe rückwärts zu hören ist.

Notenaufnahme auf mehreren Spuren

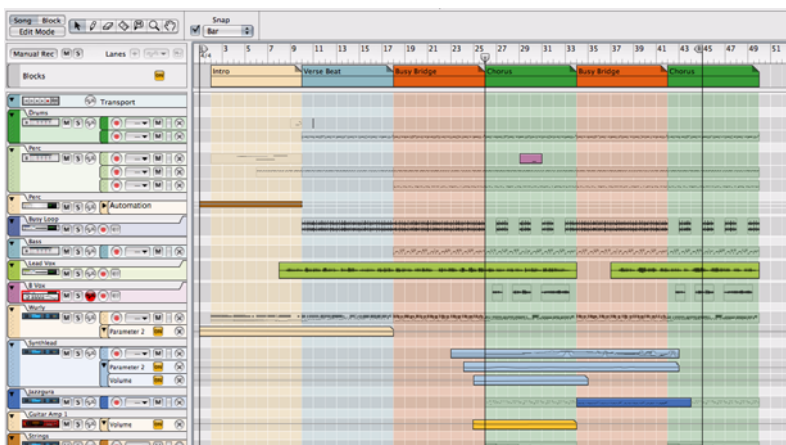
Die MIDI-Noten eines Keyboards, das einem Rack-Gerät fest zugeordnet ist, lassen sich nun wiedergeben und aufnehmen. Das bedeutet, Sie können beispielsweise einen Pad-Controller fest einem Kong-Gerät zuordnen (oder einem ID-8, falls Sie Record ohne Reason verwenden) und gleichzeitig mit Ihrem regulären Keyboard die in der Spurliste ausgewählte Spur einspielen usw. Es kann auf einer beliebigen Anzahl von MIDI-Spuren gleichzeitig aufgenommen werden.

Blocks

Das Arrangement im Sequenzer besitzt nun zwei grundlegende Ansichten: die Song-Ansicht - sie entspricht genau der Arrangement-Ansicht voriger Programmversionen - und die Block-Ansicht. In der Block-Ansicht können Sie bis zu 32 unterschiedliche Blöcke - kürzere Mehrspur-Abschnitte der Musik - festlegen. So könnte ein Block beispielsweise ein Intro, eine Strophe, einen Refrain oder einfach einen grundlegenden Beat enthalten - jeweils mit Clips auf einer beliebigen Anzahl von Spuren.



In der regulären Song-Ansicht arrangieren Sie Ihre Blocks durch Einzeichnen von Block-Automation-Clips auf der Block-Spur. Auf diese Weise können Sie frei und nicht destruktiv ganze Song-Abschnitte verschieben, wiederholen und verschiedene Arrangement-Ideen ausprobieren. Block-Playback lässt sich zudem mit regulären Noten- und Automation-Clips kombinieren, so dass lineares und nicht-lineares Arrangement perfekt miteinander harmonisieren.



Verschiedenes

Tap - Ein Tempo manuell vorgeben

Durch Anklicken des Tap-Tasters oder Verwenden des Bedienelements eines externen Steuergeräts können Sie das eingestellte Tempo steuern.

Aufnahmebereitschaft manuell einstellen

Im Modus manuelle Aufnahmebereitschaft (man. Aufnb.-Schalter) werden Spuren beim Auswählen nicht automatisch aufnahmebereit geschaltet. Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie sich auf Bearbeitung und Mischung konzentrieren möchten und nicht aufnehmen wollen.

Mute-Werkzeug (Stummschalter)

Clips lassen sich nun durch Anklicken mit dem Mute-Werkzeug stummschalten. Dies ist besonders praktisch beim Arbeiten mit Blocks.

Loop-Funktionen

Es gibt neue Menüfunktionen zum Einstellen der linken und rechten Locator-Position auf die Grenzen des ausgewählten Clips sowie - optional - zum Starten der Wiedergabe im Loop-Modus. Sie können die Loop im Arrangement auch durch Tastaturbefehle oder Remote verschieben.

Verbesserte Tastaturbefehle für Laptop-Anwendung

Viele Elemente im Transportfeld, deren Tastatursteuerung bisher eine große Tastatur mit numerischem Block voraussetzte, besitzen nun zusätzliche Tastaturbefehle im alphanumerischen Hauptteil der Tastatur.

Combinator-Änderungen

Auf der Combinator-Rückseite gibt es vier zusätzliche CV-Eingänge. Diese sind im Programmier-Feld als Quellen zugänglich. Der Programmierer verfügt nun außerdem über hierarchische Untermenüs, was das Arbeiten mit Geräten erleichtert, die über viele Parameter verfügen wie z.B. Thor.

Neue Record+Reason-Funktionen

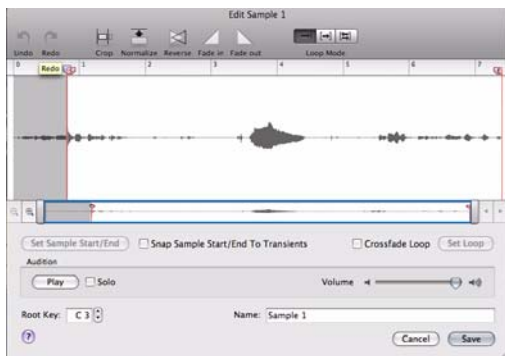
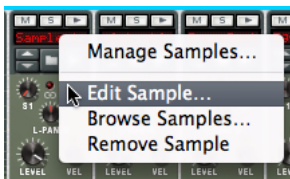
Die folgenden Funktionen stehen Ihnen zur Verfügung, wenn Sie Record gemeinsam mit der Reason-Version 5 verwenden:

Sampling und Sample-Verwaltung

In der Reason-Version 5 wurden alle Sample-Player zu vollwertigen Samplern ausgebaut! Sie können unmittelbar in Redrum, NN19, NN-XT und Kong Samples von jedem Audioeingangssignal erstellen (oder das Ausgangssignal jedes Reason-Geräts re-sampeln).



Alle Samples (auch solche, die Sie von einem Speichermedium laden oder einem ReFill entnehmen) lassen sich bearbeiten - also schneiden, ein-/ausblenden, als Loop bearbeiten, umkehren und mehr.



Samples werden im Werkzeugfenster bearbeitet. Der neue Song Samples-Speicherort im Browser ermöglicht einen schnellen Zugriff auf alle im Song verwendeten Samples. Wenn Sie es wünschen, lassen sich geladene Samples nun automatisch in die Song-Daten mit aufnehmen (Song-plus-Sounds). Dies gilt auch für Samples aus ReFills. Auf diese Weise ist es einfacher als jemals zuvor, Ihre Musik mit anderen gemeinsam zu bearbeiten oder sie mit Dritten zu teilen.

Dr. Octo Rex Loop-Player



Der Dr. Octo Rex Loop-Player ist der Nachfolger des verlässlichen Dr. Rex Loop-Players, den es bereits seit der ersten Reason-Version gab. Dr. Octo Rex kann gleichzeitig bis zu acht verschiedene Loops laden, entweder in Form einzelner REX-Dateien oder durch Verwendung des neuen .drex-Patch-Formats. Sie können dann in Echtzeit via MIDI oder durch Pattern-Automation zwischen den einzelnen Loop-Slots hin- und herschalten. Die aktualisierte Factory-Soundbank enthält eine Anzahl hierfür entworfener Patches und Loops, z.B. Drum-Pattern mit Variationen, Steigerungen und Fill-Ins.



Mit Dr. Octo Rex haben Sie durch eine Anzahl neuer Slice-Parameter eine bessere Kontrolle über diese Klangscheibchen des Loops. Zu den Parametern gehören: Reverse, Filter Cutoff, Alternate und die Möglichkeit, verschiedene Slices zur externen Bearbeitung über unterschiedliche Ausgänge auszugeben.



Im Slice-Bearbeitungsmodus können Sie alle Slice-Parameter graphisch, unmittelbar in der Loop-Anzeige bearbeiten.

Kong Drum Designer



Kong ist ein moderner, semi-modularer Drum-Sound-Synthesizer, Sample-Player und REX-Loop/Slice-Player mit vielen einzigartigen Eigenschaften. Im Rahmen der aktualisierten Factory-Soundbank bringt er bereits eine riesige Auswahl vorbereiteter Kits und einzelner Drum-Patches mit. Mit Kong können Sie jedoch auch leicht Ihre eigenen Drum- und Percussion-Sounds - bzw. eigentlich jeden denkbaren Sound - entwerfen und formen.

Es stehen sechzehn Pads zur Verfügung, von denen jedes mit seinem eigenen Drum-Sound bestückt werden kann. Über das Hauptbedienfeld können Sie die grundlegenden Sound-Einstellungen, Pad-Links (das Zusammenschalten mehrerer Pads), Mutes (Stummschaltungen) und mehr steuern.

Zur Steuerung aller anderen Parameter öffnen Sie mit dem »Show Drum and FX«-Schalter ein weiteres Bedienfeld, das Slots (Einschübe) für Drums und Effekte (FX) enthält. Jeder Sound wird mithilfe eines auswählbaren Drum-Moduls erzeugt, neben dem sich zwei Effekt-Slots befinden. Diese können Effekte oder zusätzliche Klangerzeuger enthalten. Für die übergreifende Effektbearbeitung besitzt Kong einen Bus-Effekt- und einen Master-Effekt-Slot.



Es stehen neun verschiedene Drum-Module zur Verfügung - vom Sampler oder Loop-Player bis zu Synthesizern und Physical Modelling-Modulen.



Zur Bestückung der FX-Slots bietet Kong zwei unterstützende Sound-Generatoren und neun verschiedene, speziell für Drum-Bearbeitung entworfene Effekte an.



Natürlich stellt Kong außerdem individuelle Audioausgänge, externe Sends, CV-Verbindungsmöglichkeiten und sogar Audioeingangsmöglichkeiten zum Bearbeiten des Sounds anderer Geräte mit seinen Bus- und Master-Effekten zur Verfügung. Und - last but not least: Sie können das Aussehen des Kong-Bedienfelds durch Laden einer selbst erstellten Hintergrundgraphik verändern.



record

新機能について

ようこそ！

RECORD バージョン 1.5 は REASON バージョン 5 に対応するものです。本書は RECORD 自体の新機能と、REASON バージョン 5 と使用した際に使用可能になる機能について解説します。

より詳しい説明はオペレーションマニュアルをご参照ください。またプログラム内や Propellerhead ウェブサイトにあるチュートリアルビデオもぜひご覧ください。

RECORD の新機能

Neptune ピッチアジャスターとボイスシンセ



Neptune はモノフォニックのボーカルピッチ修正、ピッチシフター、そしてポリフォニックボイスシンセサイザーを兼ね揃えた複合デバイスです。オーディオ信号を補正（指定したスケール、または MIDI ノートに従う）し、オーディオをトランスポーズして、フォルマントを変えられます。ボイスシンセモードでは、MIDI ノートを使って音源にボイス、つまり和音を加えます。

クリップのリサイズによってテンポをスケール

[Option] (Mac) または [Ctrl] (Windows) を押さえながらクリップのリサイズハンドルをドラッグすることで、オーディオ / ノート / オートメーションクリップをスケール（伸縮）できます。また、ツールウィンドウのスケールテンポセクションでクリップの長さを指定することもできます。

クリップのノーマライズとリバース

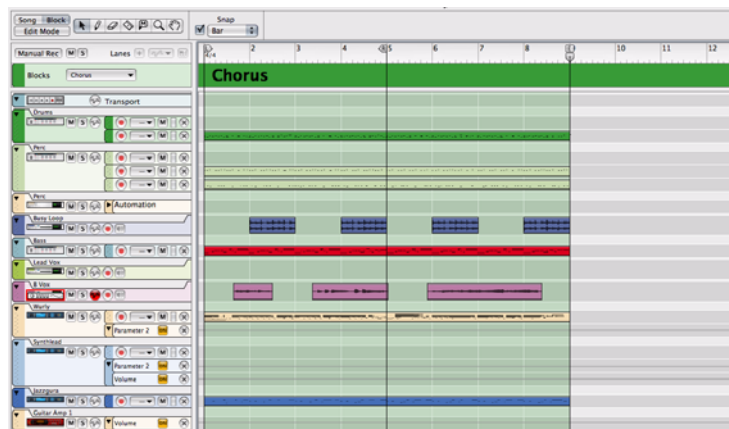
これらの機能は、“編集”メニューまたはクリップのコンテキストメニューにあり、オーディオクリップをノーマライズ（最高レベルが 0 dB になるようにオーディオのゲインを調整）、またはリバース（逆走）します。

複数トラックへのノートレコーディング

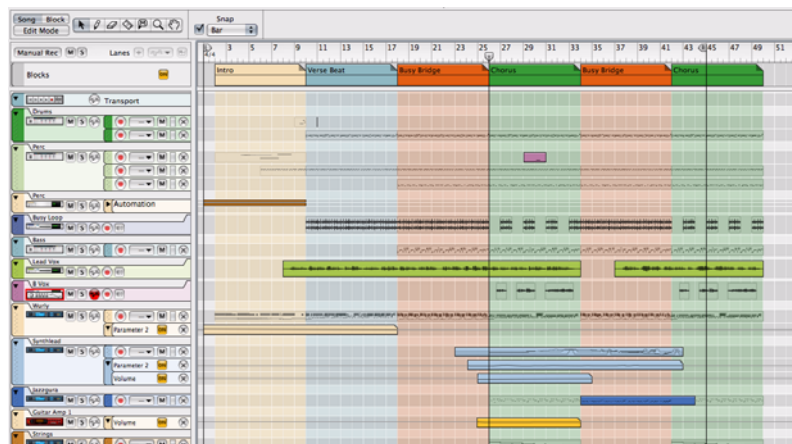
特定のラックデバイスにロックしたキーボードから MIDI ノートを演奏・レコーディングできるようにしました。これにより、例えばパッドコントローラーを Kong デバイスにロックしつつ、通常のキーボードでトラックリストで選択されたトラックを演奏できます。同時にレコーディングできる MIDI トラックの数には制限はありません。

ブロック

シーケンサーでのアレンジは2つの基本ビューに拡張されました：これまでのバージョンの「アレンジモード」と同一であるソングビューと、ブロックビュー。ブロックビューでは 32 個のブロック（マルチトラックの音楽の固まり）を作成できます。これらブロックは例えばイントロやコーラス、基本ビートなど、複数トラックのクリップを自由にまとめて作れます。



通常のソングビューでは、ブロックトラックにてブロックオートメーションクリップを書き込むことでブロックをアレンジできます。これにより曲のセクションを移動したり、複製して、様々なアレンジメントを自由に、かつ非破壊的に試すことができます。ブロックの再生は、通常のノートとオートメーションクリップと組み合わせることができ、リニアとノンリニアなアレンジ方法の完璧な融合を実現します。



その他

タップテンポ

マウスや Remote コントローラーでタップテンポボタンを操作してテンポを設定できます。

手動録音モード

手動録音モードでは、トラックを選択しても自動的に録音が有効になりません。録音ではなく、編集やミックス作業に適したモードです。

ミュートツール

新しいミュートツールでクリップをクリックするだけで、これらをミュートできます。ブロックを用いた曲作りで特に便利です。

ループ機能

メニューには選択されたクリップを囲むようにループ範囲（左右のロケーター）を設定し、さらに同時にループ再生を開始する項目が追加されました。またキーコマンドや Remote を使ってループの移動が可能です。

ノートパソコンでのキーコマンド操作の改善

以前はテンキー付のフルサイズキーボードが必要だったトランスポートコマンドの多くには、新たに QWERTY 部のキーボードショートカットが追加されました。

Combinator の変更点

Combinator のバックパネルには新たに 4 つの CV 入力が増えました。これらはプログラマーでモジュレーションソースとして使用できます。またプログラマーのメニューは階層表示されるため、Thor などパラメーターの多いデバイスの設定が楽になりました。

Record+Reason の新機能

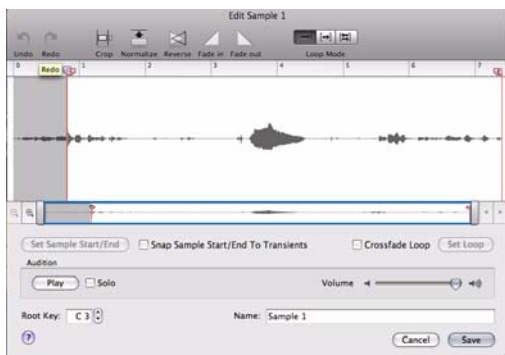
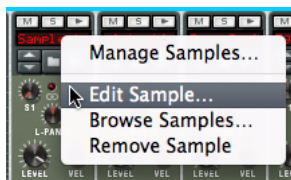
次の機能は RECORD を REASON5 と合わせて使用する際に使えます：

サンプリングとサンプルの管理

REASON バージョン 5 では、すべてのサンプルプレーヤーがサンプラーへアップグレードされました！
任意のオーディオ入力（または他の REASON デバイスの出力）を Redrum、NN19、NN-XT そして Kong で直接サンプリングできます。



すべてのサンプル（ディスクや ReFill から読み込んだものも含む）にクロップ、フェード、ループ、リバースなどの編集を加えられます。



サンプルはツールウィンドウにて管理します。またブラウザには新しくソングサンプルロケーションが追加されたため、ソングで使用しているサンプルにすばやくアクセスできます。ロードされたサンプルを自動的にソングファイルに含めることもできます。これには ReFill から読み込んだサンプルも含まれるため、コラボレーションや共有が今まで以上に簡単になりました。

Dr. Octo Rex ループプレーヤー



Dr. Octo Rex ループプレーヤーは初代 REASON でデビューした Dr.Rex ループプレーヤーの後継機です。Dr. Octo Rex は最高 8 つのループを、個別 REX ファイル、または新しい 'drex' パッチ形式で同時にロードできます。ロードしたループは MIDI やパターンオートメーションでリアルタイムに切り替えられます。アップデートされた Factory Sound Bank には、展開やフィル等のドラムパターンを含んだパッチなど、新機能を活用するパッチが入っています。



Dr. Octo Rex ではループスライスをより細かくコントロールできます。リバース、フィルターカットオフ、オルタネートなどの新パラメーターの他、スライスごとに出力先を設定して外部デバイスで処理を加えることも可能になりました。



スライスエディットモードでは、ループディスプレイ上で直接スライスパラメーターを編集できます。

Kong ドラムデザイナー



Kong はユニークな機能を満載した、高度なセミモジュラー ドラムサウンドシンセサイザー、サンプルプレーヤー、REX ループ / スライスプレーヤーです。アップデートされた Factory Sound Bank にはすぐ使えるキットや個別ドラムパッチが数多く入っていますが、自分だけのドラムやパーカッションサウンド (に限らずどんなサウンドでも) を簡単にデザインできる設計になっています。

16 個のパッドはそれぞれドラムサウンドを再生できます。メインパネルでは基本的なサウンド設定、パッドのリンク、ミュートなどのパラメーターをすばやくコントロールできます。

より細かい制御を行うにはデバイスのドラムと FX スロットを表示します。各サウンドはドラムモジュールと 2 つのインサート FX スロット (エフェクトや追加サウンドジェネレーター) から構成されます。さらに Kong にはバスエフェクトとマスターエフェクトスロットも備わっており、グローバルにエフェクトをかけることもできます。



ドラムモジュールは9種類あり、サンプラーやループプレーヤーからシンセや物理モデリングまで多彩なラインアップになっています。



FX スロットにはドラムのために設計された、2 種類の補助サウンドジェネレーターと 9 種類のエフェクトを挿入できます。



Kong には当然、個別のオーディオ出力、外部センド、CV 接続が備わっており、さらに他のデバイスをバスとマスターエフェクトに通せるようにオーディオ入力も装備されています。またオリジナルの画像ファイルをロードすれば Kong パネルのルックスをカスタマイズできます。